1. Apprentice Spell

Hojas Espectrales

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]5+[/color] [color=#0000ff][10+][/color]	Poten. Range 18"	Un Turno

Effect

El objetivo obtiene debe repetir las tiradas fallidas para Herir.
span style="color: #0000ff;">[El objetivo obtiene Golpe Letal]/span>.

2. Adept Spell

Danza Macabra

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]6+[/color] [color=#0000ff][11+][/color]	Poten. Range [color=#ff0000]12"[/color] [color=#0000ff][12" Aura][/color]	Inst.

Effect

El objetivo puede realizar un Movimiento Mágico de 8” y cuenta como si tuviera Etéreo durante este Movimiento.

3. Adept Spell

Apoyo Ancestral

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]7+[/color] [color=#0000ff][9+][/color]	Poten. Range 12"	Un Turno

Effect

El objetivo debe repetir las tiradas para Impactar fallidas en Ataques de Combate span style="color: #0000ff;">[y de Disparo]/span>.

4. Adept Spell

Toque de la Muerte

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]7+[/color] [color=#0000ff][10+][/color]	Maldición Dañ Focused Direct Range [color=#ff0000]12"[/color] [color=#0000ff][24"][/color]	Inst.

Effect

5. Master Spell

Susurros del Velo

CV	*Type*	*Duration*
9+	Maldición Range 24"	Remains in Play

Effect

El objetivo sufre (hasta un mínimo de 1):
- Liderazgo (-1).
- Habilidad de Armas (-2).

6. Master Spell

Apresurar el Final

CV	*Type*	*Duration*
12+	Maldición Dañ Direct Range 18"	Inst.

Effect

Elije hasta 3 miniaturas diferentes de la unidad objetivo (pueden ser Campeones de unidad o Personajes). Cada una de ellas sufre un Impacto que hiere automáticamente con Perforar Armadura (6).

Evocación de Almas

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]5+[/color] [color=#0000ff][8+][/color] [color=#006000]{11+}[/color]	Poten. Range [color=#ff0000]18"[/color] [color=#0000ff][6"Aura][/color] [color=#006000]{12"Aura}[/color]	Un Turno

Effect

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

El objetivo sufre 1D3 Impactos de Fuerza 10 con Perforar Armadura (6). Cuando tires para Herir con este Ataque, sustituye la Resistencia del objetivo por su Liderazgo.

Si el objetivo tiene al menos una miniatura con el atributo Evocar span style="color: #0000ff;">[Ev]/span>:
La unidad objetivo, o un Personaje individual dentro de la unidad objetivo, Anima un número de Heridas igual al valor indicado en su atributo Evocar en su Perfil de Atributos.
Los Personajes y miniaturas con Presencia Imponente solo pueden Animar hasta 2 Heridas debido a este Hechizo en una misma Fase de Magia.
Si el objetivo no tiene ninguna miniatura con el atributo Evocar span style="color: #0000ff;">[Ev]/span>:
El objetivo obtiene Miedo y todas las unidades enemigas a 6” de la unidad objetivo sufren un -1 a su Liderazgo. Mide este efecto al tener que usar el atributo de Liderazgo (no cuando se lanza el Hechizo). Este efecto no puede acumularse con otros modificadores causados por la Evocación de Almas, a excepción del Miedo.